

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Усынин Максим Валерьевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 18.07.2025 18:41:45

Уникальный программный ключ:

f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОПЦ.11 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): 3D-моделирование для компьютерных игр

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Основное общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2025

Рабочая программа учебной дисциплины ОПЦ.11 Мультимедийные технологии разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 05.05.2022 г. № 308.

Автор-составитель: Белавина Ю.Г.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 9 от 28.04.2025 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В. Одношовина

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОПЦ.11 Мультимедийные технологии.	4
2. Структура и содержание учебной дисциплины	6
3. Условия реализации учебной дисциплины	12
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	14

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОПЦ.11 Мультимедийные технологии.

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина ОПЦ.11 Мультимедийные технологии является обязательной частью профессионального цикла образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Особое значение дисциплина имеет при формировании ОК 01-06, 09, ПК 1.3, 1.4, 2.1.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания:

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК 01	<p>распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте</p> <p>анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части</p> <p>определять этапы решения задачи</p> <p>выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы</p> <p>составлять план действия</p> <p>определять необходимые ресурсы</p> <p>владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>реализовывать составленный план</p> <p>оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p>	<p>актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить</p> <p>основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем</p> <p>в профессиональном и/или социальном контексте</p> <p>алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях</p> <p>методы работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>структуру плана для решения задач</p> <p>порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>
ОК 02	<p>определять задачи для поиска информации</p> <p>определять необходимые источники информации</p> <p>планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию</p> <p>выделять наиболее значимое в перечне информации</p> <p>оценивать практическую значимость результатов поиска</p> <p>оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач</p> <p>использовать современное программное обеспечение</p> <p>использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p>	<p>номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности</p> <p>приемы структурирования информации</p> <p>формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации</p> <p>порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p>
ОК 03	<p>определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности</p> <p>применять современную научную профессиональную терминологию</p> <p>определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования</p> <p>выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи</p> <p>презентовать идеи открытия собственного дела в</p>	<p>содержание актуальной нормативно-правовой документации</p> <p>современная научная и профессиональная терминология</p> <p>возможные траектории профессионального развития и самообразования</p> <p>основы предпринимательской деятельности; основы финансовой</p>

	профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности презентовать бизнес-идею определять источники финансирования	грамотности правила разработки бизнес-планов порядок выстраивания презентации кредитные банковские продукты
ОК 04	организовывать работу коллектива и команды взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности	психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности основы проектной деятельности
ОК 05	грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе	особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений
ОК 06	описывать значимость своей специальности применять стандарты антикоррупционного поведения	сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей значимость профессиональной деятельности по специальности стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения
ОК 09	понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые) писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы	правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика) лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности особенности произношения правила чтения текстов профессиональной направленности
ПК 1.3	использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнераского проектирования с учётом эргономических показателей	систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнераского проектирования
ПК 1.4	производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования	методика расчёта технико-экономических показателей дизайнераского проекта
ПК 2.1	разрабатывать технологическую и конфекционную карты авторского проекта; применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия	технологический процесс изготовления модели

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

2. Структура и содержание учебной дисциплины

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	32
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	32
в том числе:	-
лекционные занятия	12
практические занятия	20
Промежуточная аттестация в форме	Зачет с оценкой

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПЦ.11 Мультимедийные технологии.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч.	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
8 семестр			
Раздел 1. Мультимедийные технологии			
Введение Предмет и метод, задачи курса «Мультимедийные технологии».	Содержание учебного материала¹: 1. Понятие мультимедиа. Комплексный характер мультимедийных технологий. Сфера применения мультимедийных технологий в дизайн-проектировании. Прикладные задачи мультимедийных презентаций, энциклопедий, баннеров, анимационных и видеороликов. Классификация мультимедиа-приложений. Понятие и признаки интерактивности. Преимущество мультимедийного представления информации.	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
Тема 1.1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	Содержание учебного материала: 1. Знакомство с окном программы Adobe Flash. Монтажная линейка (TimeLine). 2. Характеристика основных панелей: Панели дизайна (Design Panels). 3. Панели разработчика (Development Panels), Другие панели (Other Panels). 4. Инструменты редактирования. Операции над объектами. Маркер, слой. 5. Понятие кадр и фрейм. Виды кадров, элементарные операции с кадрами Практические занятия 1. Выполнение упражнений: Работа с инструментами рисования и выделения объектов. Операции над объектами: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание. Создание прозрачных объектов. Параметр заливки Alpha. 2. Выполнение упражнений с использованием инструментов создания форм при формировании объектов: Редактирование объектов. Настройка параметров сглаживания и распознавания формы. Изменения типа линий, цвета и толщины. Задание и изменение цвета/заливки получившихся форм. Работа с панелью Color Mixer.	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25

¹ Теоретический материал обобщается в ходе проведения практических занятий

	3. Выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов: Инструментами рисования Brush, Pencil и Eraser. Заливка объектов и ее параметры, инструмент Paint Bucket.		
Тема 1.2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.	<p>Содержание учебного материала:</p> <p>1. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации движения - Shape Tween.</p> <p>Практические занятия</p> <p>1. Создание и выполнение упражнений – анимаций с применением технологии Shape Tween.</p> <p>2. Создание и выполнение короткой анимации «Полет самолета». Технология Shape Tween (разработка проекта)</p>	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
Тема 1.3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween..	<p>Содержание учебного материала:</p> <p>1. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров Motion Tween (морфинг объектов)</p> <p>Практические занятия</p> <p>1. Работа с символами типа Movie и анимация движения Motion Tween. Выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов: Движение с движением: «Flash-матрешка».</p> <p>2. Использование и настройка параметров Rotate. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием Rotate: «Движущий автомобиль».</p>	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
Тема 1.4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	<p>Содержание учебного материала:</p> <p>1. Применение растровой графики в программе Adobe Flash. Символы из растровой графики. Алгоритм создания анимации изменения формы объекта -Tween Shape.</p> <p>Практические занятия</p> <p>1. Разработка и выполнения анимационных роликов с использованием растровой графики (Разработка проекта)</p>	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
Тема 1.5. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.	<p>1. Специальные слои в программе Adobe Flash. Использование и назначение направляющих и маскирующих слоев.</p> <p>Практические занятия</p> <p>Разработка и выполнение анимации «Полет бабочки». Создание слоя, направляющего движение Motion Guide Layer. Параметр Orient to Pass (разработка проекта)</p>	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25

Тема 1.6. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	Содержание учебного материала: 1. Создание и редактирование текста. Виды текста: Статический текст. Динамический текст. Редактируемый текст Применение визуальных эффектов в программе Adobe Flash. Автоматическая замена шрифта. Практические занятия 1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: появление и исчезновение текста, выпрыгивающий текст, растущий текст (разработка проекта) Рассмотрение стандартных эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode. 2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием слоя Мaska: «Бегущий луч», «Эффект наложения текста» (разработка проекта)	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
Тема 1.7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	Содержание учебного материала: 1. Применение векторной графики в программе Adobe Flash. Символы из векторной графики. Алгоритм создания и применения эффектов растровой графики. Практические занятия 1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов с растровой графикой. Разработка проекта «Рассветы - Закаты». 2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов векторной графики. Разработка проектов: «Движение по спирали», «Звездное небо».	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
Тема 1.8. Работа с инструментом Bone Tool.	Содержание учебного материала: 1. Контрольная работа с использованием инструмента Bone Tool. Практические занятия Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием инструмента Bone Tool. Разработка проекта: «Мультфильм: Танец» (разработка проекта)	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
Раздел 2. Объектно-ориентированные технологии			
Тема 2.1. Объектно-ориентированные технологии во Flash.	Содержание учебного материала: 1. Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript. Практические занятия. 1. Разработка и выполнение проекта «Прыгающий мяч». 2. Создание и выполнение Flash – меню	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
Тема 2.2. Применение языка Action Script для символов при	Содержание учебного материала: 1. Язык Action Script. Типы данных в языке Action Script. Подсветка и проверка синтаксиса. Кнопка и типы событий кнопки. Синтаксис языка Action Script для клипов, клипов и кадров. «Вычисление значений функции» с использованием оператора IF для проверки вводимых	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25

<p>создании интерактивных фильмов.</p>	<p>значений.</p> <p>Практические занятия</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание и выполнение упражнения «Калькулятор». 2. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов «Часы». 3. Управление воспроизведением фильма с помощью Action Script. Разработка интерактивного фильма «Падение мяча». Вставка в мультимедийный проект звукового сопровождения. 		
<p>Тема 2.3. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.</p>	<p>Содержание учебного материала:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки. <p>Практические занятия</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработка и выполнение упражнения «Переходы по кнопкам». Столкновение объектов. 2. Разработка и выполнение упражнения «Всплывающие окна». 3. Разработка и выполнение упражнения «Листания страниц». 	2	<p>ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25</p>
<p>Тема 2.4. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера</p>	<p>Содержание учебного материала:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для создания, записи, копирования звука. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Устройство ввода-вывода звукового сигнала. Захват цифрового звука. Разновидности программ для цифровой обработки звука. 2. Особенности технических характеристик микрофона. Понятие многоканальной сессии. 	2	<p>ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25</p>
<p>Тема 2.5. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.</p>	<p>Содержание учебного материала:</p> <p>Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом</p> <p>Практические занятия</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Монтаж звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения. Запись и обработка звукового файла, содержащего звуковое сопровождение рекламного проекта. Микширование звуковых данных (разработка проекта) 	1	<p>ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25</p>
<p>Тема 2.6. Основы компьютерных виде технологий. Ввод видеоданных в персональный компьютер</p>	<p>Содержание учебного материала:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Программа по обработке видеоинформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы. <p>Практические занятия</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание слайд – шоу с использованием графических изображений и видео – ролика и использованием видео и звуковых файлов. 	1	<p>ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25</p>

Тема 2.7. Особенности обработки цифровой видеинформации	Содержание учебного материала: 1. Системные требования для цифровой обработки видеосигнала и сохранения видеинформации. Аналоговый и цифровой видеосигналы. Аппаратное обеспечение для записи цифрового видео. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Запись цифрового видео на жесткий диск.	1	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия 1. Программа по обработке видеинформации AdobePremier Pro. Создание и выполнение надписи во весь экран с использованием текстуры. 2. Создание и выполнение надписи на основе шаблона. Создание прокручивающейся надписи. 3. Создание и выполнение бегущей строки. 4. Рисование линии с помощью инструмента Безье. Создание и выполнение текста вдоль конкура Безье.		
Тема 2.8. Сведение видеинформации и звука в ролик.	Содержание учебного материала: 1. Возможности использования видеоэффектов «хромакей», «морфинг». Сведение видео и звука в ролик. Режим быстрого просмотра результата. Создание титров. Анимация титров. Сохранение готового ролика. Запись ролика на диск.	1	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия 1. Создание и выполнение переходов к клипам, расположенным на разных дорожках. 2. Создание и выполнение упражнений «Добавление аудиоэффектов к ролику». 3. Создание и выполнение упражнений «Добавление видеоэффектов к ролику»		
Тема 2.9. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro.	Содержание учебного материала: 1. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия 1. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro по выбранной теме (разработка проекта).		
Всего		32	

3. Условия реализации учебной дисциплины

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины ОПЦ.11 Мультимедийные технологии требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна № 332	<p>(Аудитории для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p> <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение:</i></p> <p>1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst</p>
2.	Библиотека Читальный зал, № 122	<p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф</p>

	<p>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)</p> <p>Стенд информационный</p> <p>Условия для лиц с ОВЗ:</p> <p>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ</p> <p>Линза Френеля</p> <p>Специальная парты для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата</p> <p>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля</p> <p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Световые маяки на дверях библиотеки</p> <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение:</i></p> <p>1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)</p> <p>Mozilla Firefox</p> <p>Adobe Reader</p> <p>ESET Endpoint Antivirus</p> <p>Microsoft™ Office®</p> <p>Google Chrome</p> <p>«Гарант аэро»</p> <p>КонсультантПлюс</p>
--	---

3.2. Информационное обеспечение обучения

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

Печатные издания

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика: учеб. и практикум / А.В.Боресков, Е.В.Шикин. - М.: Юрайт, 2021. - 219 с.
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2021. - 183с.
3. Меркулова, Л.А. Пропедевтика. Общая композиция: учебник / Л.А.Меркулова, М.Е.Ёлочкин. - М.: Академия, 2021. - 205с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для спо / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. — Москва: Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 22.04.2025)
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник / Е.Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563931> (дата обращения: 22.04.2025)
3. Поляков, В.А. Реклама: разработка и технологии производства: учебник и практикум для спо / В.А. Поляков, А.А. Романов. — Москва: Юрайт, 2025. — 502 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566021> (дата обращения: 22.04.2025)

Дополнительные источники (при необходимости)

1. Колошкина, И.Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для спо / И.Е. Колошкина, В.А. Селезнев, С.А. Дмитроченко. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 237 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562117> (дата обращения: 22.04.2025)
2. Мамонова, Т.Е. Информационные технологии. Лабораторный практикум: учебное пособие для спо / Т.Е. Мамонова. — Москва: Юрайт, 2023. — 178 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/516847> (дата обращения: 22.04.2025)

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебной дисциплины

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

1. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru>
2. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>
3. Научная электронная библиотека: <http://elibrary.ru> eLIBRARY.RU;1. Образовательный портал INTUIT.RU

Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа «Юрайт»: https://urait.ru

4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов.

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации; методы анимации; демонстрировать креативность мышления; уметь грамотно ориентироваться в выборе средств реализации проектных решений; уметь ориентироваться в терминах и определениях. применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач.	Систематическое и глубокое знание программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные РПД, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой учебного материала	Проведение контрольных работ. Выполнение упражнений. Выборочная проверка конспектов лекций. Защита творческих заданий. Показ и обсуждение анимационных роликов. Проверка творческих заданий. Зачет с оценкой.
основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики; технологии растровой и векторной графики; виды графических редакторов; сведения об базовых элементах мультимедиа,		Устный опрос по темам. Показ и обсуждение анимационных роликов. Выполнение упражнений.

комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа; этапы разработки проекта мультимедиа; инструментальные средства авторских систем мультимедиа; знать ключевые понятия, факты.		Показ и обсуждение анимационных роликов.
---	--	--